

PIRATATAK



5-99 años



2-4 jugadores



Contenido: 55 cartas: 4 x 6 = 24 cartas de barco, 20 cartas de moneda de oro, 8 cartas de pirata, 3 cartas de cañón.



Objetivo del juego: ser el primero en reconstruir el barco de su color.



Preparación del juego: barajar y colocar las cartas boca abajo en un montón en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven roba una carta y la muestra a los demás jugadores. A lo largo de la partida, los jugadores están obligados a robar al menos una vez (excepto cuando compran una carta). Después, pueden decidir seguir robando o pasar el turno...

Hay 4 posibilidades cuando se saca una carta:

- **El jugador roba una carta de barco:** si el jugador aún no puede construir un barco, la coloca frente a él y deberá reconstruir el barco de ese color (a menos que otro jugador ya esté construyendo un barco de ese color). En las siguientes rondas, todas las cartas de barco de ese color le permitirán reconstruir su barco. Colocará las cartas de barco de otros colores a su derecha (podrá descartarlas o venderlas más adelante en la partida). Después de robar una carta de barco, el jugador puede seguir robando.
- **El jugador roba una carta de cañón:** la coloca a su derecha y puede seguir robando.
- **El jugador roba una carta de moneda de oro:** la coloca a su derecha y puede seguir robando.

- **El jugador roba una carta de pirata:** ¡mala suerte! El jugador coloca 3 cartas junto al montón (monedas de oro, partes del barco de otros jugadores o del suyo) y la tarjeta de pirata. Si le quedan menos de 3 cartas, devuelve todas las que le quedan. Si el jugador tiene una carta de cañón, puede utilizarla para contrarrestar al pirata devolviendo la carta de pirata y la de cañón al montón sin perder 3 de sus cartas. Después de sacar una carta de pirata, el jugador no puede volver a robar y pasa el turno.

Comprar una carta: con las cartas de moneda de oro el jugador puede comprar una carta de barco a un oponente para completar su propio barco (3 cartas de moneda de oro a cambio de una carta de barco).

- Si el jugador decide comprar una carta de barco, no roba una carta en este turno.
- Solo se puede comprar una carta por turno.
- El jugador contrario no puede negarse a vender una carta de barco.
- No es posible comprar una carta de barco que no sea de su color.

Cuando se acaban las cartas del montón, un jugador toma todas las cartas, las baraja y las vuelve a colocar para formar otro montón.

¿Quién gana? El primer jugador que construya un barco completo (6 cartas del mismo color).



Un juego de Grégory Kirszbaum
y Alex Sanders.

DJECO